

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TERHADAP  
MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI  
DI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM. 11601244113

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI Di SMA N 1 Prambanan Klaten” yang disusun oleh Novianta Wahyu Prasetiawan, NIM. 11601244113, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 29 Juli 2016  
Pembimbing



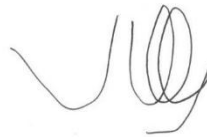
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or  
NIP. 19810125 200604 1 001

#### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI Di SMA N 1 Prambanan Klaten” yang disusun oleh Novianta Wahyu Prasetiawan, NIM. 11601244113 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 29 Juli 2016  
Yang Menyatakan,



Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM. 11601244113

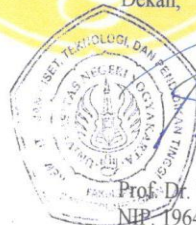
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI Di SMA N 1 Prambanan Klaten” yang disusun oleh Novianta Wahyu Prasetiawan, NIM. 11601244113, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 22 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M. Or	Ketua Penguji		11-08
Saryono, M.Or	Sekretaris Penguji		08-08
Sismadiyanto, M.Pd	Penguji I (Utama)		03-08
Nur Rohmah M, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		05-08

Yogyakarta, Agustus 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Heather Pryor)
2. Selama kita melakukan hal baik kepada semua orang, selama itu juga kita akan bertemu dengan orang – orang baik (Penulis)
3. Berubah menjadi baik tidak selalu dengan hal besar, mulailah dengan hal-hal kecil karena hasilnya akan menjadi besar (Penulis)
4. Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah. (Sydney Harris)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Bapak Wahana dan Ibu Sri Sumiyatun sebagai orang tua yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
2. Teman – teman PJKR D 2011 yang berjuang bersama-sama mencapai kesuksesan, selalu ada ketika senang maupun susah.
3. Teman – teman di lingkungan kampus dan rumah.

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TERHADAP  
MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI  
DI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN**

**Oleh:**

Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM. 11601244113

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten.

Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang terdiri atas 8 kelas yang berjumlah 260 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* mengingat anggota populasi dalam penelitian ini bersifat homogen adapun jumlah sampel berjumlah 155 siswa dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 4,52% (7 siswa), kategori “kurang” sebesar 28,39% (44 siswa), kategori “cukup” sebesar 32,26% (50 siswa), kategori “baik” sebesar 30,97% (48 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 3,87% (6 siswa)

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, permainan bola besar, peserta didik SMA N 1 Prambanan Klaten kelas XI*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI Di SMA N 1 Prambanan Klaten” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

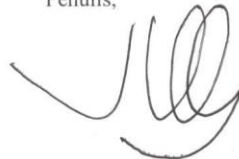
1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari S.Or.,M.Or Penasehat Akademik, yang telah memberi dukungan moril dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.



5. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or Pembimbing Skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya.
6. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
7. Kepala Sekolah, Guru, dan peserta didik SMA N 1 Prambanan yang telah membantu penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sangat disadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 29 Juli 2016  
Penulis,



Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM. 11601244113

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Pengetahuan.....	7
2. Hakikat Penjasorkes .....	11
3. Hakikat Permainan Bola Besar.....	13
4. Karakteristik Konitif anak SMA .....	38
B. Penelitian yang Relevan .....	39
C. Kerangka Berpikir .....	40

<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	43
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	43
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	46
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	46
E. Uji Coba Instrumen .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	53
1. Subyek dan Waktu Penelitian.....	53
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan .....	63
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	65
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	65
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	66
D. Saran-saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian .....	44
Tabel 2. Distribusi Siswa yang ditunjuk sebagai Sampel.....	45
Tabel 3. Kisi – kisi instrumen penelitian.. .....	48
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	51
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas .....	52
Tabel 6. Standar Kriteria Objek.....	53
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Materi Permainan Bola Besar .....	55
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten .....	55
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Menerjemahkan .....	57
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Menerjemahkan.....	57
Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Menginterpretasi .....	59
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Menginterpretasi.. .....	59
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Mengekstrapolasi .....	61
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengekstrapolasi .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten .....	56
Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Menerjemahkan .....	58
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Menginterpretasi .....	60
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengekstrapolasi .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Uji Validasi.....	70
Lampiran 2. Surat Keterangan Uji Validasi dari SMA N 1 Jogonalan.....	71
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas .....	72
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Prambanan Klaten	73
Lampiran 5. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> .....	74
Lampiran 6. Angket Uji Coba.....	77
Lampiran 7. Data Uji Coba .....	82
Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas.....	84
Lampiran 9. Angket Penelitian .....	85
Lampiran 10. Data Penelitian .....	92
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	99
Lampiran 12. Tabel r.....	101
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	102

# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Keberhasilan dalam bidang pendidikan sangat ditentukan oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara manusia yaitu pengajar (guru) dan yang diajar (peserta didik).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. (Permendiknas No.22 Tahun 2006:194).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu m

emberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis memberikan pengalaman belajar untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Permendiknas No.22 Tahun 2006: 194).

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani di KTSP 2006 (Samsudin, 2008: 141), yaitu : Permainan dan Olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, atletik, bela diri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kegiatan P3K dan UKS.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani di Kurikulum 2013 yang dirangkum dari Permendiknas No.22 Tahun 2006:194, yaitu: Permainan dan Olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan,



atletik, bela diri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kegiatan P3K dan UKS.

Salah satu materi pembelajaran yang pasti diajarkan di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten adalah penjasorkes dengan materi permainan bola besar hal ini didasari dengan fasilitas yang dimiliki SMA Negeri 1 Prambanan Klaten hanya mendukung untuk melakukan pembelajaran bola besar seperti sepakbola, bola voli, dan bola basket. Alokasi waktu pembelajaran penjasorkes sesuai RPP selama satu tahun yaitu 16 pertemuan di semester 1 dan 17 pertemuan di semester 2 dengan waktu pembelajaran 3 x 45 menit sesuai kurikulum 2013. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) juga selalu dibuat guru sebelum mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA N 1 prambanan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan RPP, namun guru kurang bisa mengkondisikan kelas, guru kurang bisa membuat suasana cair, guru kurang tegas dan membuat siswa bosan, peserta didik kurang memahami

materi yang diajarkan oleh guru karena RPP yang disusun guru belum merumuskan komponen kognitif karena proses pembelajaran akan berhasil jika komponen kognitif di masukkan ke dalam RPP guru. Evaluasi hanya dilakukan setelah proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) pengetahuan harus dimiliki setiap peserta didik karena pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Pengetahuan adalah proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali.

Namun permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran adalah pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kurang. Siswa belum mengetahui pengertian, teknik maupun peraturan dalam sepakbola, bola voli maupun bola basket. Kemampuan memahami instruksi atau masalah, memahami, dan menyatakan kembali dengan kata-kata peserta didik masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Mengingat bahwa dalam pembelajaran penjasokes materi permainan bola besar memerlukan pengetahuan yang sangat baik maka perlu diketahui faktor penyebabnya, apakah karena peserta didik memang belum paham dengan materi permainan bola besar atau tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kurang. Untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya evaluasi terhadap materi permainan bola besar pada saat pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan guru untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar.
3. Belum diketahuinya pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar terhadap pembelajaran penjasorkes.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka dibatasi, pada: “Belum diketahuinya Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten”.

## **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas tidak menutup kemungkinan timbulnya masalah baru yang semakin meluas, untuk menghindari hal tersebut perlu diadakan pembatasan masalah. Sehingga peneliti membatasi permasalahan ini menjadi “Seberapa Besar Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di SMA N 1 Prambanan Klaten Kelas XI.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan, yaitu:

### **1. Bagi Siswa**

Dapat mengetahui tingkat pemahaman masing – masing peserta didik terhadap materi permainan bola besar untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

### **2. Bagi Guru**

Dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat disajikan sebagai pertimbangan dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dan sebagai usaha guru untuk membuat model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

Pada tahun 1956, Bloom, Englehart, Furst, Hill dan Krathwohl berhasil mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dinamakan *Taxonomy Bloom*. Jadi, Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasikan *skills* mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu (Utari,1994).

Menurut artikel yang ditulis Utari, Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif. Taksonomi Bloom baru versi Krathwohl pada ranah kognitif terdiri dari enam level: *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), dan *creating* (mencipta). Revisi Krathwohl ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering kita kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6 (Utari,1994).

Menurut Chung, Lewy dan Bathory, Postlethwaite melalui Utari, (1994: 7). Taksonomi Bloom yang telah direvisi khususnya pada ranah kognitif, dengan diterbitkannya sebuah buku: *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. Taksonomi Bloom ranah kognitif merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum di seluruh dunia. Taksonomi pendidikan ini terkandung dalam buku *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* yang terbit pada tahun 1956 sebagai buah karya dari Benjamin Samuel Bloom (editor), M.D. Engelhart, E.J. Furst, W.H. Hill, dan Krathwohl. Kerangka pikir karya Benjamin Bloom dkk. berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni: (1) pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan (6) evaluasi (*evaluation*).

Pengetahuan adalah suatu keadaan yang hadir dikarenakan persentuhan kita dengan suatu perkara. Keluasan dan kedalaman kehadiran kondisi-kondisi ini dalam pikiran dan jiwa kita sangat bergantung pada sejauh mana reaksi, pertemuan, persentuhan, dan hubungan kita dengan objek-objek eksternal. Pengetahuan ialah suatu keyakinan yang kita miliki yang hadir dalam syarat-syarat tertentu dan terwujud karena terbentuknya hubungan-hubungan khusus antara subjek (yang mengetahui) dan objek

(yang diketahui) dimana hubungan ini sama sekali kita tidak ragukan. Pengetahuan dalam pengertian ini melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau setting.

Menurut Sudjana (2008:24) tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Menurut Taksonomi Bloom (Daryanto, 2008:106) mengemukakan: Pemahaman (*comprehension*) kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

Tingkat pengetahuan dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

### **1. Mengetahui ( Know)**

Mengetahui diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (Recall) terhadap suatu spesifik terhadap seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu “ tahu” ini adalah merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain : menyebutkan, menguraikan, mendefenisikan, mengatakan dan sebagainya (Notoadmojo, 2003).

### **2. Memahami ( Camprehension)**

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi secara benar orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Misalnya dapat menjelaskan mengapa harus memakan makanan yang bergizi.

### **3. Aplikasi (Application)**

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi rill (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan bahwa penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang



lain. Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (Problem solving cycle) yang diberikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pengetahuan merupakan hasil dari tahu. Dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indra penglihatan, indra pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Dimana sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

## **2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)**

Pendidikan jasmani menurut Depdiknas (2003:23), adalah proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup aktif dan sportif melalui kegiatan jasmani. Dalam pendidikan jasmani (*Physical education*) mempunyai unsur bermain dan olahraga, tetapi tidak semata-mata hanya bermain dan olahraga saja melainkan kombinasi keduanya.

Dengan nama pendidikan jasmani aktivitas fisik berorientasi pada tujuan pendidikan, yaitu mencoba melakukan kegiatan mendidik melalui aktivitas fisik, akan tetapi pada kegiatan bermain dan olahraga tidak berorientasi pada tujuan pendidikan. Sebenarnya pendidikan jasmani dapat dilakukan dimana saja, tidak terbatas pada tempat-tempat tertentu yang mempunyai fasilitas memadai, sedang yang memberikan pendidikan jasmani pun tidak terbatas pada guru-guru olahraga atau pelatih olahraga

saja, tetapi siapa saja dapat ikut serta memberikan pendidikan jasmani, misalnya orang tua, teman, perkumpulan pemuda, kelompok masyarakat.

Menurut Andun Sudijandoko (2010:03), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Menurut Bucher dalam Soni Nopembri (2005:33), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik dengan aktivitas jasmani sebagai wahannya.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah termasuk SMA, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, moral (Depdiknas, 2006:1), pendapat senada dikemukakan oleh Helmy Firmansyah (2009:04), bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan

interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Masih menurut Helmy Firmansyah (2009:06), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib disekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahannya.

### **3. Hakikat Permainan Bola Besar**

Menurut silabus penjasorkes, (2013 SMA kelas XI) permainan sepakbola, bola voli dan bola basket termasuk ke dalam permainan bola besar. Menurut standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dimuat dibuku paket kelas XI Sekolah Menengah Atas menjelaskan bahwa standar kompetensi peserta didik harus bisa mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di

dalamnya. Sedangkan kompetensi dasar menjelaskan bahwa peserta didik harus menguasai maupun memahami keterampilan teknik bermain salah satu permainan olahraga bola besar secara sederhana. Permainan bola besar juga memiliki manfaat untuk peserta didik karena didalam permainan bola besar ini mengandung nilai-nilai yg berguna meningkatkan ketrampilan afektif siswa seperti kerja sama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri. Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola berdiameter lebih dari 50 cm.

Permainan bola besar dibagi menjadi 3 jenis permainan, permainan sepakbola, bola basket, dan bola voli. Permainan bola besar tersebut selalu diajarkan dalam materi pembelajaran penjasorkes karena silabus tingkat SMA mencatumkan ketiga permainan tersebut, oleh karena itu permainan futsal tidak masuk ke dalam permainan bola besar yang diajarkan ke dalam pembelajaran penjasorkes. Berikut penjelasan tentang jenis permainan bola besar tersebut:

#### **a. Hakikat Permainan Sepakbola**

Menurut Luxbacher (1998:2) bahwa sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim 14 mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh

bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badanya, baik dengan kaki maupun tangan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawanya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola (Abdul Rohim, 2008:1.3). Di dalam memainkan bola pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang diijinkan untuk memainkan bola dengan tangan. Dewasa ini hampir semua laki-laki baik anak-anak, remaja, pemuda, orang tua pernah melakukan olahraga sepakbola meskipun tujuan melakukan olahraga ini berbeda-beda, ada yang menjadikan sepakbola hanya sekedar rekreasi, untuk menjaga kebugaran, untuk sekedar meyalurkan hobi (Subagyo Irianto dkk., 2010:1).

“Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang” (Sucipto dkk, 2000:7). Meskipun termasuk dalam olahraga beregu, setiap pemain harus menguasai teknik dasar yang terdiri dari gerakan dengan bola maupun gerakan tanpa bola. Tujuan dari permainan sepakbola adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah pemain lawan untuk membuat gol ke gawang bertahan sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam permainan sepakbola. Suatu regu

dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola lebih banyak dari lawannya, dan apabila skor sama maka permainan dinyatakan seri.

Dari beberapa pendapat yang telah di kemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan sepakbola dalam penelitian ini adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang, setiap tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya sendiri dari kemasukkan bola, dalam memainkan bola setiap pemain di perbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan di daerah yang telah ditentukan.

### **1) Teknik dalam Sepakbola**

Menurut Robert Koger (2005:13), ada tiga kategori teknik permainan sepakbola yang harus diajarkan kepada para pemain. Istilah yang digunakan untuk menyebutkan teknik-teknik itu agar mudah di ingat disingkat FIG yakni:

- a) *Foundation* (F) atau teknik dasar: teknik-teknik yang tergolong sebagai *foundation* (dasar) tersebut merupakan menu latihan yang paling mendasar atau paling rendah tingkatannya. Latihan-latihan teknik itu ditujukan untuk mengembangkan keterampilan dasar yang diperlukan oleh semua pemain.
- b) *Intermediate* (I) atau teknik lanjut: teknik ini merupakan teknik lanjut atau tingkat menengah yang diperlukan untuk menciptakan relevansi antara keterampilan dasar dengan keterampilan-keterampilan bermain yang sesungguhnya.

- c) *Game* (G) atau teknik bermain: keterampilan-keterampilan bersepakbola yang sesungguhnya, yang diperlukan oleh setiap pemain sebelum mereka bertanding melawan tim lain.

Sepakbola termasuk olahraga kompleks, karena olahraga permainan sepakbola melibatkan semua unsur-unsur tubuh untuk bergerak melakukan teknik-teknik yang ada. Menurut Sucipto dkk, (2000:17) teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah sebagai berikut.

- a) Menendang (*kicking*): bertujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Beberapa macam tendangan, yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan punggung kaki bagian dalam.
- b) Menghentikan (*stopping*): bertujuan untuk mengontrol bola. Beberapa macamnya yaitu menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, menghentikan bola dengan telapak kaki, menghentikan bola dengan menghentikan bola dengan paha dan menghentikan bola dengan dada.
- c) Menggiring (*dribbling*): bertujuan untuk mendekati jarak kesasaran untuk melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macamnya, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan dengan punggung kaki.

- d) Menyundul (*heading*): bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol dan mematahkan serangan lawan. Beberapa macam, yaitu menyundul bola sambil berdiri dan sambil melompat.
- e) Merampas (*tackling*): bertujuan untuk merebut bola dari lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil berdiri dan sambil meluncur.
- f) Lemparan ke dalam (*throw-in*): lemparan kedalam dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan.
- g) Menjaga gawang (*kiper*): menjaga gawang merupakan pertahanan terakhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi menangkap bola, melempar bola, menendang bola.

Permainan sepak bola adalah olahraga yang melibatkan banyak unsur gerak. Dalam permainan sepak bola teknik dasar benar-benar harus dikuasai. Tanpa teknik dasar yang baik mustahil seorang pemain sepak bola bisa bermain dengan baik. pengembangan teknik dasar di usia dini memang benar-benar harus ditekankan sejak awal.

## **2) Peraturan Permainan Sepak Bola**

### **a) Lapangan**

Menurut peraturan permainan sepak bola FIFA, permainan sepak bola harusnya dilakukan di lapangan resmi yang memiliki panjang antara 100 hingga 130 yard / sekitar 90-



120 Meter. Sedangkan Lebar lapangan antara 50 hingga 100 yard / 45 – 90 meter. Ukuran lapangan sepak bola ini telah disesuaikan dengan jumlah pemain yaitu 11 orang setiap tim, dan permainan sepak bola dilakukan oleh 2 tim.

**b) Bola**

Bola merupakan hal penting dalam dunia sepak bola, dalam peraturan resmi ukuran keliling bola tidak boleh lebih dari 28 inchi / 70 sentimeter dan tidak boleh kurang dari 27 inchi / sekitar 68 cm. Ada jenis 5 jenis bola dengan karkteristiknya, yaitu:

- (1) Bola ukuran 5 : Biasanya digunakan oleh pemain-pemain sepak bola yang berusia 12 tahun atau diatasnya dengan ukuran keliling 68-70 cm dan berat 410-450 gram.
- (2) Bola ukuran 4: Biasanya digunakan oleh pemain dengan usia 8 – 12 tahun dengan lingkaran bola antara 25 -26 ins (64-66 cm) dan berat 340-468 gram.
- (3) Bola ukuran 3: Biasanya digunakan oleh pemain dengan usia dibawah 8 tahun dengan ukuran lingkaran bola antara 23-24 inchi ( 58-61 cm) dengan berat 312-340 gram.
- (4) Bola ukuran 2 : digunakan untuk pertandingan promosi
- (5) Bula ukuran 1 : digunakan untuk pertandingan promosi

### **c) Peraturan Jumlah Pemain Sepak Bola**

Permainan sepak bola dilakukan oleh 2 tim dengan setiap tim memainkan 11 pemain di lapangan, dari 11 pemain tersebut salah satunya adalah penjaga gawang. Sebagai catatan penting, jika pemain dalam satu tim kurang dari 7 pemain, maka pertandingan sepak bola tidak bisa dimulai. Dalam sebuah pertandingan setiap tim dapat melakukan pergantian pemain, pergantian pemain untuk pertandingan resmi FIFA hanya dibatasi 3 kali pergantian. Pada pertandingan nasional pergantian dapat dilakukan sebanyak 7 kali dan bisa lebih untuk pertandingan persahabatan.

### **d) Aksesoris**

Dalam sebuah pertandingan sepak bola, para pemain biasanya menggunakan atribut meskipun tidak sebanyak olahraga jenis lain. Atribut yang dikenakan oleh pemain diantaranya:

#### **(1) Jersey**

*Jersey* merupakan pakaian yang dibuat dari bahan sintetis yang bisa menyerap keringat pemain, hal inilah yang membedakan *jersey* dengan kaos biasa. Setiap tim harus mempunyai identitas timnya sendiri, hal inilah yang membuat sebuah klub sepak bola memiliki beberapa *jersey* dalam satu musim, hal ini untuk mencegah penggunaan

*jersey* yang sama dengan tim lain. Ada peraturan lain mengenai penggunaan warna antar kedua tim yang tidak boleh sama, hal ini memudahkan para pemain untuk membedakan mana teman dan mana yang musuh.

#### (2) Kaos kaki

Kaos kaki juga merupakan aksesoris yang biasa dikenakan para pemain, selain untuk mencegah cedera kaos kaki juga sebagai tempat menggunakan pelindung tulang kering di kaki / *shinguards*. Dalam pertandingan sepak bola resmi, warna kaos kaki dalam satu tim harus sama.

#### (3) Sarung tangan

Pemain yang diizinkan untuk menggunakan sarung tangan hanyalah penjaga gawang / kiper, namun ada pengecualian ketika permainan sepak bola dilakukan ditempat yang dingin / bersalju. Sarung tangan / *glove* dikembangkan sedemikian rupa agar memudahkan dan melindungi tangan dari hantaman bola yang begitu keras.

#### (4) Tutup Kepala

Aksesoris ini boleh digunakan bagi yang sedang mengalami cedera / pernah mengalami cedera pada kepala. Contohnya adalah Peter Cech dari Arsenal.

(5) Aksesoris yang tidak boleh dipakai

Dalam suatu permainan sepak bola, ada beberapa aksesoris yang tidak boleh digunakan, diantaranya: Anting, gelang, kalung.

**e) Wasit**

Pertandingan sepak bola harus dipimpin oleh wasit. Wasit merupakan pengadil lapangan, orang yang memegang penuh jalannya pertandingan, tugas wasit meliputi:

- (a) Mengendalikan pertandingan dengan bantuan asisten wasit
- (b) Memastikan bahwa bola yang digunakan sesuai dengan aturan no.2 dan memastikan pemain memenuhi aturan 4
- (c) Bertugas sebagai pangatur waktu dan mencatat segala pertandingan
- (d) Menghentikan, menunda atau mengakhiri pertandingan, atas kebijakannya untuk setiap pelanggaran terhadap peraturan sepak bola
- (e) Menghentikan, menunda atau mengakhiri pertandingan karena gangguan dari pihak luar
- (f) Menghentikan pertandingan jika ada pemain yang mengalami cedera parah dan perlu dibawa keluar lapangan. Pemain yang keluar lapangan karena cedera harus mendapat izin dari wasit jika ingin masuk kembali.

**f) Asisten Wasit**

Pertandingan sepak bola juga harus dibantu oleh 2 asisten wasit, istilah asisten wasit kadang disebut linesman. tugas dari asisten wasit adalah membawa bendera untuk menandakan terjadinya offside, bola keluar dan terjadinya tendangan sudut.

**g) Durasi Permainan Sepak Bola**

Permainan sepak bola dilakukan 2 babak, setiap babak 45 menit, jeda antara kedua babak tidak lebih dari 15 menit. Penambahan durasi permainan dapat terjadi jika ada pemain yang mengalami cedera atau pergantian pemain.

**h) Terjadinya *Kick Off***

*Kick off* dapat dilakukan dalam kondisi berikut:

- (1) Memulai pertandingan
- (2) Terjadinya gol
- (3) Memulai babak kedua
- (4) Memulai babak perpanjangan waktu

**i) Bola Keluar**

Bola keluar / *out* terjadi ketika bola melewati garis gawang atau garis lapangan. Bola out juga terjadi karena pertandingan yang dihentikan oleh wasit dengan alasan tertentu misalnya ada yang cedera.

#### **j) Tercipta Gol**

Gol dalam pertandingan sepak bola terjadi ketika bola masuk ke dalam jaring dengan tidak dalam posisi *offside*, hands ball, atau pelanggaran. Gol bisa terjadi dengan beberapa cara diantaranya tendangan bebas, pinalti, hingga gol bunuh diri. Semua gol sah apabila wasit menyatakan gol tersebut sah.

#### **k) Offside**

*Offside* terjadi jika jika pemain berada di area lawan dimana ketika bola menuju dirinya tidak tidak ada bek lagi dan hanya berhadapan dengan kiper. *Offside* ditentukan dengan bendera yang diangkat oleh asisten wasit. Kejadian *offside* terkadang membuat permainan sepak bola menjadi kontroversi karena kadang wasit bisa salah menentukan terjadinya offside. Pemain tidak dikenakan *offside* jika ketika bola yang diumpankan oleh temannya pada saat dia masih berada di posisi dikawal pemain belakang lawan.

#### **l) Terjadinya Pelanggaran**

Pelanggaran terjadi karena banyak hal diantaranya *tackle* yang keras, *hands ball* ,dll. Pelanggaran dapat menghasilkan 2 tipe kartu yaitu kartu merah dan kartu kuning. Pemain yang mendapatkan kartu merah berarti harus meninggalkan lapangan, sedangkan bagi yang mendapat kartu kuning itu merupakan peringatan keras, apabila mendapat 2 katu kuning maka secara

otomatis pemain juga mendapatkan kartu merah yang artinya juga harus meninggalkan lapangan. Dalam sebuah liga perolehan kartu kuning akan diakumulasikan dan jika akumulasi kartu kuning 3 kali dalam kompetisi yang sama maka pemain tidak bisa dimainkan satu kali pertandingan dalam kompetisi tersebut.

#### **m) Terjadinya Tendangan Bebas**

Dalam peraturan permainan sepak bola, tendangan bebas dapat dilakukan di area tempat terjadinya pelanggaran tersebut. Tendangan bebas dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Tendangan bebas secara langsung adalah tendangan yang langsung mengarah ke gawang, sedangkan tendangan tidak langsung berada tendangan tersebut dioperkan ke timnya terlebih dahulu.

#### **n) Terjadinya Pinalti**

Pinalti terjadi karena adanya pelanggaran yang dilakukan terhadap tim lawan dalam kotak terlarang. Pelanggaran tersebut bisa terjadi karena *hands ball* atau menjatuhkan lawan dengan sengaja. Posisi pinalti adalah satu kiper di depan garis gawang, satu orang penendang dengan bola yang ditempatkan pada posisi lingkaran tendangan pinalti dan pemain lain harus berada di luar kotak terlarang dan berada di belakang bola.

**o) Lemparan kedalam (*throw in*)**

Lemparan kedalam terjadi akibat bola meninggalkan lapangan, saya sudah pernah menuliskan bagaimana melakukan lemparan yang baik dan benar. Lemparan dilakukan oleh tim lawan, misalnya anda yang mengeluarkan bola maka tim lawan yang berhak melakukan lemparan. Lemparan kedalam lawan bisa dianulir oleh wasit apabila melempar bola dengan cara yang salah dan membuang cukup banyak waktu.

**p) Tendangan Gawang**

Peraturan sepak bola mengharuskan wasit memutuskan tendangan gawang jika bola meninggalkan lapangan melalui garis gawang dan tidak masuk ke jaring, bola yang keluar juga harus dari tendangan atau sundulan tim lawan.

**q) Tendangan Sudut**

Tendangan sudut merupakan tendangan yang dilakukan di sudut lapangan karena bola keluar dari lapangan melewati garis gawang dengan ketentuan tim anda yang terakhir menyentuh bola tersebut. Apabila bola keluar kearah kanan gawang, maka tendangan sudut dilakukan di sudut lapangan sebelah kanan. Kalau bola keluar ke arah kiri gawang, maka tendangan sudut dilakukan disudut kiri gawang.



## **b. Permainan Bola Basket**

Bola basket sekarang ini banyak dimainkan oleh berbagai kalangan baik laki-laki maupun perempuan. Bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain pada setiap tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*score*) dengan memasukan bola kekeranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa (Hal Wissel, 1996:2).

Menurut PERBASI (2012: 1), bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Dan satu tim yang telah mencetak angka terbanyak pada akhir waktu permainan tim tersebut menjadi pemenang.

Sukintaka (1979:22), memberikan pendapatnya bahwa bolabasket termasuk jenis permainan yang terdiri atas unsur-unsur gabungan gerak. Dalam melakukan tahap awal, ditekankan pada penguasaan teknik-teknik dasar yang dikuasai dengan sempurna sangat dibutuhkan untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Penguasaan teknik dasar yang baik akan mengembangkan mutu permainan. Teknik dasar bermain bolabasket antara lain: operan (*passing*), tembakan (*shooting*), menggiring (*dribbling*), memporos (*pivot*), dan merayah (*rebounding*).

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan bolabasket merupakan permainan yang kompleks karena membutuhkan kordinasi, kelentukan, kecepatan, kelincahan, dan

kekuatan dengan beberapa teknik didalamnya yang intinya adalah mencetak angka atau memasukan bola ke keranjang (basket) sebanyak-banyaknya dan menghalangi lawan mencetak angka atau memasukan bola ke keranjang (basket).

### **1) Teknik Dasar dalam Permainan Bolabasket**

Bolabasket merupakan jenis olahraga yang membutuhkan keterampilan yang kompleks, sehingga memerlukan teknik dasar yang baik. Teknik dasar gerakan dalam bolabasket terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkordinasi dengan baik, sehingga apabila seseorang yang telah menguasai teknik dalam gerakan bolabasket dengan baik maka permainan bolabasket pun akan lebih menarik.

Dengan melakukan gerakan teknik dasar yang baik akan menimbulkan efisiensi kerja dan dihasilkan gerakan yang optimal. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 12-22), teknik dasar bolabasket antara lain: mengoper bola (*passing*), menerima bola, menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*), olah kaki (*footwork*), dan *pivot* (*pivoting*). Teknik dasar dalam permainan bola basket antara lain:

#### **a) Menggiring bola (*dribble*)**

Menggiring atau *dribble* adalah salah satu cara agar seorang pemain bisa mendekati ring dan lebih mudah memasukan bola. Menggiring (*dribbling*) adalah salah satu cara

membawa bola dengan memantulkan bola kelantai sambil bergerak (Hal Wissel, 1996:95). Menurut Dedy Sumiyarsono (2002:40) tujuan menggiring bola adalah: 1) Usaha cepat menuju kedepan, 2) Usaha menyusup pertahanan lawan, 3) Usaha mengacaukan pertahanan lawan, 4) Usaha membekukan permainan.

Menurut Hal Wissel (1996:97) *dribble* yang terpenting adalah kontrol *dribble* dan kecepatan *dribble*. Kontrol *dribble* dilakukan ketika pemain dijaga ketat oleh laan. Kecepatan *dribble* dilakukan ketika tidak dijaga ketat oleh lawan, berusaha untuk masuk pertahanan lawan, dan mencapai keranjang dengan cepat. Dalam pelaksanaan *lay up shoot* antara kontrol *dribble* dan kecepatan *dribble* digunakan bergantian dengan tujuan agar bola tidak direbut oleh lawan dan mampu bergerak cepat ke keranjang untuk memasukan bola.

b) Mengoper atau *passing*

Mengoper atau passing adalah salah satu cara agar seorang pemain bisa mendekati keranjang dan lebih mudah memasukan bola selain *dribble*. Menurut Nuril Ahmadi (2007:13-16) macam-macam teknik mengoper bola (*passing*) antara lain: 1) Mengoper bola setinggi dada (*Chest Pass*), 2) Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead Pass*), 3) Mengoper bola pantulan (*Bounce Pass*).

*Passing* yang sering dilakukan dalam permainan bolabasket adalah *chest pass* dan *bounce pass*. Perlu diingat dalam permainan bolabasket dari pada melakukan *dribble*, menggunakan *passing* akan lebih efektif karena bola lebih cepat sampai ke pertahanan lawan.

c) Menembak atau *shooting*

Menembak adalah teknik dasar yang penting dari pada teknik lain karena dengan menembak maka bola bisa masuk ke keranjang. Sesuai dengan inti permainan bolabasket yaitu memasukan bola ke keranjang lawan dengan menembak dan menjaga daerah sendiri agar tidak kemasukan. Teknik dasar seperti operan, menggiring, bertahan dan *rebounding* digunakan sebagai sarana agar pemain memperoleh peluang yang cukup besar untuk membuat skor, tetapi tetap saja seorang pemain harus melakukan tembakan dengan baik.

d) Olah kaki atau *footwork*

Gerakan ini sangat berguna saat seorang pemain harus berhenti tiba-tiba atau harus bergerak secepatnya mengikuti arahgerak selanjutnya yang dituju. Perubahan arah ini sering menipu pemain yang melakukan defense, tapi dengan *footwork* dan *balance* (keseimbangan) yang baik akan dapat menjadi peredam yang efektif.

e) *Pivot*

*Pivot* adalah gerakan memutar badan dengan bertumpu pada satu kaki sambil memegang bola basket. Gerakan putaran pada *Pivot* tidak boleh sampai menggeser letak kaki yang dipakai berputar. Jika sampai geser maka sudah termasuk pelanggaran. *Pivot* dilakukan oleh pemain bola basket dengan tujuan untuk menyelamatkan bola agar tidak sampai direbut dan lepas ke tangan lawan.

**2) Peraturan Permainan Bola Basket**

Menurut PERBASI (2012:19) dalam peraturan resmi bolabasket pasal 16 ada tiga jenis perhitungan skor apabila bola tembakan masuk, yaitu: 1) Bola masuk dari *free-throw* dihitung satu (1) angka. 2) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua-angka dihitung dua (2) angka. 3) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga-angka dihitung tiga (3) angka. 4) Setelah bola menyentuh ring pada *free-throw* terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain penyerang atau bertahan sebelum bola memasuki ke keranjang, bola masuk dihitung dua (2) angka.

**c. Permainan Bola Voli**

Bola voli adalah olahraga permainan beregu, namun demikian penguasaan teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan. Seperti

yang dikatakan oleh Suharno (1984:12) bahwa penguasaan teknik dasar permainan bola voli harus benar-benar dilakukan, sebab penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang kalahnya suatu regu dalam pertandingan, disamping kondisi fisik, taktik, dan mental.

Menurut Barbara L. Viera dan Bonnie J.Ferguson (1996) permainan bola voli mempunyai ciri dapat dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola tersebut menyentuh lantai (*volleying*). Seperti olahraga beregu lainnya, bola voli menuntut kerjasama yang baik antar anggota regu, enam pemain bergerak dalam lapangan seluas 9 x 9 m (setengah dari lapangan permainan) dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, yaitu memukul bola dengan tangan melewati jaring net dengan sedemikian rupa hingga pihak lawan tidak dapat mengembalikannya.

Manfaat lain dari bermain bola voli adalah; (1) kerjasama, (2) kecepatan bergerak, (3) lompatan yang tinggi untuk mengatasi bola diatas net (*smash* dan *block*) dan (4) kreatif (Suharno, 1985: 21). Oleh karena itu pemain memerlukan fisik yang baik, profil fisik yang tinggi dan atletis, sehat, terampil, cerdas, dan sikap sosial yang tinggi agar menjadi pemain yang berbobot (Suharno, 1985:21). Permainan bola voli sejalan dengan perkembangan jaman mengalami beberapa perubahan terutama peraturan permainannya. Peraturan yang terbaru saat ini antara lain adalah tentang tata cara penilaiannya.

## 1) Teknik Bermain Bola Voli

Menurut M. Yunus (1992:68) teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dalam bola voli untuk mencapai hasil yang optimal. Permainan bola voli mempunyai beberapa macam teknik dasar, yaitu: 1) Teknik *servis*, 2) Teknik pas bawah, 3) Teknik pas atas, 4) Teknik umpan, 5) Teknik *smash*, 6) Teknik bendungan (*block*) (Suharno, 1982:14).

Berdasarkan syarat penguasaan teknik dasar bola voli, maka teknik-teknik dasar permainan bola voli dapat dibedakan sebagai berikut:

### a) *Servis*

Menurut M.Yunus (1992:69) *servis* merupakan pukulan pembukaan untuk memulai suatu permainan sesuai dengan kemajuan permainan, teknik saat ini sebagai permulaan permainan tapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan serangan awal untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. Sedangkan menurut Nuril Ahamadi (2007:20) servis adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melalui net ke daerah lawan. Pukulan *servis* dilakukan pada permulaan permainan dan

setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan *servis* sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan *servis* harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan.

b) *Passing*

Nuril Ahmadi (2007:22) menyatakan bahwa *passing* adalah upaya seseorang pemain dengan menggunakan suatu teknik terutama untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri. Sehingga *passing* seorang pemain haruslah akurat guna memperoleh strategi penyerangan yang baik pula. *Passing* dalam permainan bola voli merupakan suatu teknik memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan satu atau dua tangan dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke tempat lawan atau tempat sendiri untuk selanjutnya dimainkan kembali. Istilah lain yang dipakai dalam permainan bola voli adalah *set up* atau umpan (Bachtiar, 2004:210). Dalam permainan bola voli, *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.

c) *Blocking*

*Blocking* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukan merupakan teknik yang sulit untuk dilakukan. Namun keberhasilan dalam melakukan *block*



memiliki presentase yang lebih kecil karena bola yang akan di *block* dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh tinggi lompatan dan jangkauan tangan terhadap bola yang dipukul oleh lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan aktif dan pasif dimana pergerakan aktif adalah saat melakukan *block* tangan digerakan ke kanan maupun ke kiri, sedangkan pergerakan pasif adalah saat melakukan *block* hanya dijulurkan ke atas tanpa ada pergerakan. *Blocking* dapat dilakukan oleh satu pemain, dua pemain maupun tiga pemain (Nuril Ahmadi, 2007:30).

d) *Smash*

*Smash* merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (M. Yunus, 1999:108). Menurut Pranatahadi (2007:31) *smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola bergerak melewati atas jaring atau net sehingga mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikan. Pukulan *smash* juga sering disebut juga *spike*, dimana merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.

Dari sekian banyak teknik dasar yang ada, *smash* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka serta meraih kemenangan. Karena

permainan bola voli merupakan permainan cepat maka teknik menyerang lebih dominan dibandingkan dengan teknik bertahan.

## **2) Peraturan Permainan Bola Voli**

- a) Peraturan Permainan
- b) Setiap regu di beri hak memainkan bola sebanyak-banyaknya 3 kali.
- c) Seorang pemain tidak boleh memainkan bola lebih dari satu kali secara berturut-turut.
- d) Regu yang melakukan servis jika memenangkan permainan berhak mendapat satu tambahan poin. Sebaliknya, apabila tidak dapat mengembalikan bola maka poin untuk lawan.
- e) Bola hidup berarti mulai dipukulnya bola servis sampai bola menyentuh tanah.
- f) Ketika servis bola harus dilambungkan lebih baik terlebih dahulu.
- g) Bola dinyatakan masuk jika bola jatuh dalam daerah garis lapangan atau bola jatuh tepat pada garis lapangan.
- h) Pemain dengan sengaja atau tidak sengaja menyentuh jarring net dengan tangan. Pemain tidak dinyatakan pelanggaran jika anggota tubuhnya selain tangan menyentuh net dengan tidak disengaja. Misalnya waktu *blocking* dada atau punggung menyentuh net secara tidak sengaja.

- i) Kedua kaki masuk kedalam daerah lawan
- j) Pada pemain yang blocking kedua tangan atau salah satu tangan terlalu masuk ke daerah area lawan.
- k) Berbicara kasar atau mengumpat terhadap wasit atau juri
- l) Menegur wasit dan pembantu wasit
- m) Menerima petunjuk dan arahan dari luar lapangan selama pertandingan.
- n) Pemain mempengaruhi wasit
- o) Meninggalkan lapangan pemain tidak izin.
- p) Pemain dalam bola voli

(1) *Set-upper* atau tosser adalah pemain bola voli yang bertugas sebagai pengatur serangan dari tim.

(2) Tosser umumnya akan mengumpan atau mengoper bola ke rekan tim dengan berbagai variasi umpan untuk spiker sehingga spiker bisa melakukan serangan yang menyulitkan atau bahkan mematikan pihak lawan. Kualitas umpan serta kecerdasan dari tosser dalam memberikan variasi-variasi umpan mempunyai peran yang sangat besar untuk kemenangan tim. Selain sebagai pengatur serangan, seorang tosser juga harus menguasai teknik *smash* dan *blocking*.

(3) *Spiker* (smasher) adalah pemain bola voli yang bertugas untuk melakukan pukulan smash atau melakukan serangan sehingga menghasilkan poin atau nilai buat tim. Seorang

spiker harus memiliki kemampuan melakukan serangan seperti pukulan smash yang baik. Karena posisi spiker selalu berada di depan, spiker harus juga bisa menguasai teknik blocking (membendung serangan lawan).

(4) Libero adalah pemain bola voli yang bertugas untuk menerima atau menahan serangan-serangan dari lawan. Karena peran seorang libero adalah menahan atau menerima bola serangan lawan dengan menggunakan passing, baik passing atas ataupun passing bawah, maka seorang yang berperan sebagai libero harus memiliki atau menguasai teknik passing dengan sangat baik. Pemain libero bebas keluar masuk akan tetapi tidak boleh melakukan pukulan smash ataupun melakukan blocking.

(5) *Defender* adalah pemain bola voli yang bertahan untuk menerima serangan lawan.

#### **4. Karakteristik Kognitif Peserta Didik SMA**

##### **a. Perkembangan dalam Sikap Kognitif**

Kemampuan kognitif terus berkembang selama masa SMA. Akan tetapi, bagaimanapun tidak semua perubahan kognitif pada masa SMA tersebut mengarah pada peningkatan potensi. Kadang-kadang beberapa kemampuan kognitif mengalami kemerosotan seiring dengan pertambahan usia. Meskipun demikian sejumlah ahli percaya bahwa kemunduran keterampilan kognitif yang terjadi terutama pada

masa SMA akhir dapat ditingkatkan kembali melalui serangkaian pelatihan.

Perkembangan kognitif pada fase usia dewasa awal, dikemukakan oleh Schaie (1997) bahwa tahap-tahap kognitif Piaget menggambarkan peningkatan efisiensi dalam perolehan informasi yang baru. Sebagai contoh, pada masa dewasa awal terdapat perubahan dari mencari pengetahuan menuju menerapkan pengetahuan, menerapkan apa yang sudah diketahui, khususnya dalam hal penentuan karier dan mempersiapkan diri untuk menghadapi pernikahan dan hidup berkeluarga.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian - penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Skripsi yang ditulis oleh Dicky Zulqarnain tahun 2008 dengan judul “Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Bermain Sepakbola”.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota UKM sepakbola UNY yang berjumlah 50 orang. Sampel dalam penelitian ini

menggunakan teknik *purposive sampling* berjumlah 30 pemain. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui 4 pemain (13,3%) mempunyai tingkat pemahaman dengan kategori sangat baik, sebanyak 26 pemain (86,7%) mempunyai tingkat pemahaman dengan kategori baik, dan 0 pemain (0%) mempunyai tingkat pemahaman dengan kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman taktik dan strategi pemain UKM Sepakbola UNY dalam bermain Sepakbola dengan kategori baik.

### **C. Kerangka berpikir**

Dari jabaran kajian teori, Peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam pembelajaran penjasorkes yakni tentang pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar. Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Karena itu pemahaman sangat penting dimiliki oleh peserta didik agar tujuan dari proses pembelajaran penjasorkes.

Dalam pembelajaran penjasores peserta didik tidak hanya bersenang-senang atau bermain sesuka mereka namun mereka harus memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi permainan bola besar maka guru juga harus aktif menjelaskan secara jelas materi permainan bola besar dan berikan kesempatan siswa untuk menjelaskan sesuai pemahaman mereka tentang materi permainan bola besar. Pemahaman merupakan hal yang harus dimiliki oleh peserta didik, namun

peneliti belum mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar yang sudah diberikan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes.

Permainan bola besar juga memiliki manfaat untuk peserta didik karena didalam permainan bola besar ini mengandung nilai-nilai yang berguna meningkatkan ketrampilan afektif siswa seperti kerja sama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:245), penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau status fenomena. Penelitian ini ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan sesuatu tanpa memakai hipotesis.

Penelitian akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Skor dari perolehan tes pilihan ganda kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Prambanan Klaten, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.

##### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:102) adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan Sugiyono (2006:55) mendefinisikan populasi sebagai objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 253 siswa yang terbagi ke dalam 7 kelas. Sehingga populasi yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian ini adalah penelitian populasi.



Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN yang berjumlah 253 siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah tiap kelas
XI MIA 1	31
XI MIA 2	32
XI MIA 3	33
XI MIA 4	32
XI IIS 1	31
XI IIS 2	31
XI IIS 3	31
XI IBU	32
Jumlah	253

Sampel merupakan bagian atau perwakilan dari populasi yang diambil untuk dilakukan penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Suharsimi Arikunto, 2010:109). Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010:112), jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Proses pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* mengingat anggota populasi dalam penelitian ini bersifat homogen. Menurut Sugiyono (2010:120) dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Ukuran sampel dari populasi penelitian ini ditentukan dengan rumus:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

$n$  = Ukuran sampel

$N$  = Ukuran Populasi

$d$  = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan Pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir atau yang diinginkan, yaitu 5%

(Riduwan dan Akdon, 2007: 254)

Berdasarkan rumus di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah 157

siswa dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} \\ &= \frac{253}{253 \cdot (0.05)^2 + 1} \\ &= \frac{253}{1.63} \\ &= 155,21 = 155 \text{ siswa} \end{aligned}$$

Jumlah sampel keseluruhan tersebut diproposionalkan ke dalam tiap kelas yang ada. Perhitungan sampel secara random yang diproposionalkan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Siswa yang ditunjuk sebagai Sampel.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
1	XI MIA 1	32	$32/260 \times 157 = 19,3 = 19$
2	XI MIA 2	33	$33/260 \times 157 = 19,9 = 20$
3	XI MIA 3	34	$34/260 \times 157 = 20,5 = 20$
4	XI MIA 4	33	$33/260 \times 157 = 19,9 = 20$
5	XI IIS 1	32	$32/260 \times 157 = 19,3 = 19$
6	XI IIS 2	32	$32/260 \times 157 = 19,3 = 19$
7	XI IIS 3	32	$32/260 \times 157 = 19,3 = 19$
8	XI IBU	32	$32/260 \times 157 = 19,3 = 19$
Jumlah		260	155

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara diundi. Berikut langkah-langkah yang dipakai untuk mengambil sampel:

1. Menulis nomor absen di kertas kecil, masukkan ke dalam kotak
2. Kemudian diambil 1 kertas kemudian masukkan kembali ke dalam kotak
3. Nomor yang terpilih kemudian digunakan sebagai sampel.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Suharsimi Arikunto (1997:99) mengatakan bahwa, variabel adalah aspek atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah “Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten”. Secara operasional variabel ini didefinisikan sebagai skor hasil pengukuran tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan bola besar yang diukur dengan tes pilihan ganda yang meliputi faktor : a) Menerjemahkan. b) Menginterpretasi. c) Mengaplikasi.

### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yaitu tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua sampai lima alternatif jawaban yang disajikan dan jumlah alternatif jawaban tersebut tidak boleh terlalu banyak karena akan sangat membingungkan dan juga sangat menyulitkan penyusunan butir soal.

Penyusunan instrument disusun dengan memperhatikan adanya beberapa tahapan atau langkah-langkah yang akan dilewati. Menurut Sutrisno Hadi (1991:7) ada tiga langkah yang harus diperhatikan / disusun untuk menyusun sebuah instrument yaitu sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak variabel dalam penelitian ini adalah Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten.

Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Pemahaman berasal dari kata dasar paham yang berarti mengerti yang nantinya dituangkan dalam sebuah angket berupa butir-butir pertanyaan.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang ditemukan dalam objek dari pemahaman yaitu mengerti atau memahami pengertian bola besar, jenis permainan bola besar dan memahami pengertian, teknik dan peraturan dari jenis permainan bola besar tersebut.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Langkah yang ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak. Untuk memberi gambaran mengenai tes pilihan ganda yang akan dipakai dalam penelitian, maka

dibuat kisi-kisi instrument uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3: kisi – kisi instrument penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
“Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten”	Mengetahui	1. Mampu menyebutkan jenis olahraga permainan bola besar	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		2. Mampu menerjemahkan pengertian setiap jenis permainan bola besar	7, 8, 9, 10, 11, 12,	6
	Memahami	1. Menggabungkan informasi dalam diri peserta didik dan materi yang disampaikan guru	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
				6
	Mengaplikasi	1. Menjelaskan gerak dasar setiap jenis permainan bola besar	19, 20, 21, 22, 23, 24	
		2. Memberikan contoh peraturan permainan dalam setiap jenis permainan bola besar	25, 26, 27, 28, 29, 30	
			30	30

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yaitu tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua sampai lima alternatif jawaban yang disuguhkan dan jumlah alternatif jawaban tersebut tidak boleh terlalu banyak karena akan sangat membingungkan dan juga sangat menyulitkan penyusunan butir soal. Pelaksanaannya yaitu dengan memberikan lembar tes pilihan ganda kepada

seluruh peserta didik kelas XI yang telah dipilih sebagai populasi penelitian untuk mengisi angket tersebut. Lama tes pengetahuan dibatasi, hanya ditunggu pada saat pengisian dengan tidak memberikan pengaruh pada setiap responden pada saat pengisian.

## **E. Uji Coba Instrumen**

Setelah menyusun butir-butir pertanyaan langkah selanjutnya adalah dikonsultasikan kepada ahli dan uji coba keterbacaan instrumen.

### **1. Kalibrasi Ahli**

Butir-butir pertanyaan yang telah disusun kemudian dikonsultasikan pada ahli "*judgement*" atau kalibrasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan masukan-masukan terhadap instrument penelitian sehingga akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan dari instrumen penelitian yang telah dibuat peneliti.

Butir pertanyaan yang dibuat peneliti di kalibrasikan kepada ahli "*judgement*" berikut: (a) Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd. (b) Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. (c) Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or.

### **2. Uji Keterbacaan**

Setelah butir-butir pertanyaan disusun, selanjutnya peneliti mengadakan uji coba angket. Dalam uji coba angket peneliti harus mengujicobakan kepada responden yang memiliki karakter yang sama dengan responden yang akan diteliti. Uji coba tes pilihan ganda dilakukan di SMA N Jogonalan Klaten. Selanjutnya instrumen dilakukan pengujian Validitas dan Reliabilitas instrumen.

#### a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur validitas angket sebagai instrument penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* dari Karl Pearson, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :  
 $r_{xy}$  = korelasi momen akar  
 $N$  = cacah objek uji coba  
 $\sum X$  = sigma atau jumlah X (skor butir)  
 $\sum Y$  = sigma atau jumlah Y (skor faktor)  
 $\sum XY$  = sigma tangkar (perkalian dengan Y)

Suatu instrumen dinyatakan valid jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, selanjutnya apabila ada pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, maka pertanyaan tersebut harus diganti, direvisi atau dihilangkan. Butir-butir pertanyaan yang dikatakan valid apabila mempunyai korelasi yang lebih besar dari nilai  $r$  tabel dengan taraf signifikansi tertentu. Apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari nilai  $r$  tabel maka butir pertanyaan dinyatakan gugur atau tidak valid.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

No Butir	r hitung	r tabel (df 29 = 0,355)	Keterangan
BUTIR 1	0.676	0,355	Valid
BUTIR 2	0.676	0,355	Valid
BUTIR 3	0.897	0,355	Valid
BUTIR 4	0.805	0,355	Valid
BUTIR 5	0.814	0,355	Valid
BUTIR 6	0.751	0,355	Valid
BUTIR 7	0.679	0,355	Valid
BUTIR 8	0.703	0,355	Valid
BUTIR 9	0.612	0,355	Valid
BUTIR 10	0.679	0,355	Valid
BUTIR 11	0.564	0,355	Valid
BUTIR 12	0.618	0,355	Valid
<b>BUTIR 13</b>	<b>0.318</b>	0,355	<b>Tidak Valid</b>
BUTIR 14	0.612	0,355	Valid
BUTIR 15	0.435	0,355	Valid
BUTIR 16	0.706	0,355	Valid
BUTIR 17	0.766	0,355	Valid
BUTIR 18	0.755	0,355	Valid
BUTIR 19	0.535	0,355	Valid
BUTIR 20	0.674	0,355	Valid
BUTIR 21	0.750	0,355	Valid
BUTIR 22	0.826	0,355	Valid
BUTIR 23	0.674	0,355	Valid
BUTIR 24	0.460	0,355	Valid
BUTIR 25	0.932	0,355	Valid
BUTIR 26	0.452	0,355	Valid
BUTIR 27	0.806	0,355	Valid
BUTIR 28	0.537	0,355	Valid
BUTIR 29	0.806	0,355	Valid
BUTIR 30	0.676	0,355	Valid

#### b. Uji Reliabilitas Instumen

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat diperaya, yaitu hasil pengukuran dari alat ukur tersebut tetap konsisten bila dilakukan pengukuran 2 kali atau lebih



(Notoatmojo, 2005). Pengujian menggunakan program komputer SPSS dengan keterangan rumus menggunakan *Alpha Cronbach* dari Sutrisno Hadi (1991: 56) sebagai berikut:

$$R_{tt} = \frac{M}{M-1} \left[ 1 - \frac{V_x}{V_y} \right]$$

Keterangan :  
 $R_{tt}$  = reliabilitas yang dicari  
 $M$  = jumlah butir pertanyaan  
 $V_x$  = variansi buti-butir  
 $V_y$  = variansi total

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan reliable jika r hitung yang diperoleh besarnya kurang dari 1 (Sugiyono, 2006). Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, hasilnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.962	29

## F. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan program komputer SPSS. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yang ditentukan dari kelas interval data penelitian disetiap aspek, sebagai berikut:

$$d. \quad p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :  
 $p$  = persentase  
 $f$  = frekuensi yang sedang dicari  
 $n$  = jumlah total frekuensi

Untuk mengelompokkan berdasar kategori, skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Kemudian menentukan nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Pengkategorian disusun dalam 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang (Anas Sujiono, 2000:161). Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 6. Standar Kriteria Objek

No.	Rumus	Kategori
1.	76-100	Sangat baik
2.	66-75	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	41-55	Kurang
5.	0-40	Sangat Kurang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Subjek dan Waktu Penelitian**

Subjek penelitian ini siswa kelas XI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN yang berjumlah 155 siswa. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9-15 Maret.

##### **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 29 butir dan terdiri atas tiga faktor, yaitu menerjemahkan, memahami, dan mengekstrapolasi. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten diperoleh skor terendah (*minimum*) 31,03, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 65,67, nilai tengah (*median*) 65,52, nilai yang sering muncul (*mode*) 65,52, standar deviasi (SD) 12,24. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 7.** Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Materi Permainan Bola Besar

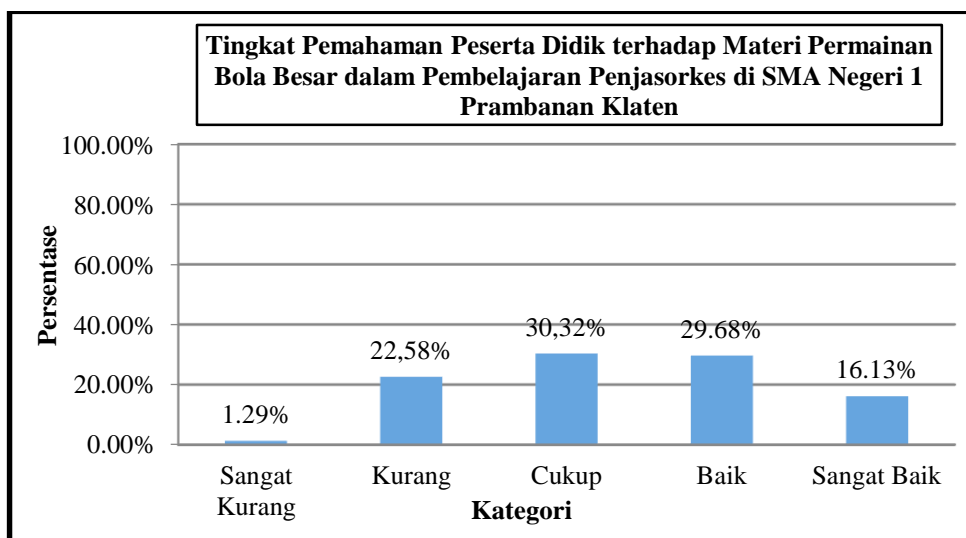
Statistik	
<i>N</i>	155
<i>Mean</i>	65.6730
<i>Median</i>	65.5172
<i>Mode</i>	65.52 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	12.24106
<i>Minimum</i>	31.03
<i>Maximum</i>	100.00
<i>Sum</i>	10179.31

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten, sebagai berikut:

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Baik	25	16,13%
2	66-75	Baik	46	29,68%
3	56-65	Cukup	47	30,32%
4	41-55	Kurang	35	22,58%
5	0-40	Sangat Kurang	2	1,29%
Jumlah			155	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 1,29% (2 siswa), kategori “kurang” sebesar 22,58% (35 siswa), kategori “cukup” sebesar 30,32% (47 siswa), kategori “baik” sebesar 29,68% (46 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 16,13% (25 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 65,67, tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten masuk dalam kategori “baik”.

Rincian tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor sebagai berikut:

#### a. Faktor Mengetahui

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor mengetahui diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 78,33, nilai tengah (*median*) 83,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 83,33, standar deviasi (SD) 14,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 9.** Deskripsi Statistik Faktor Mengetahui

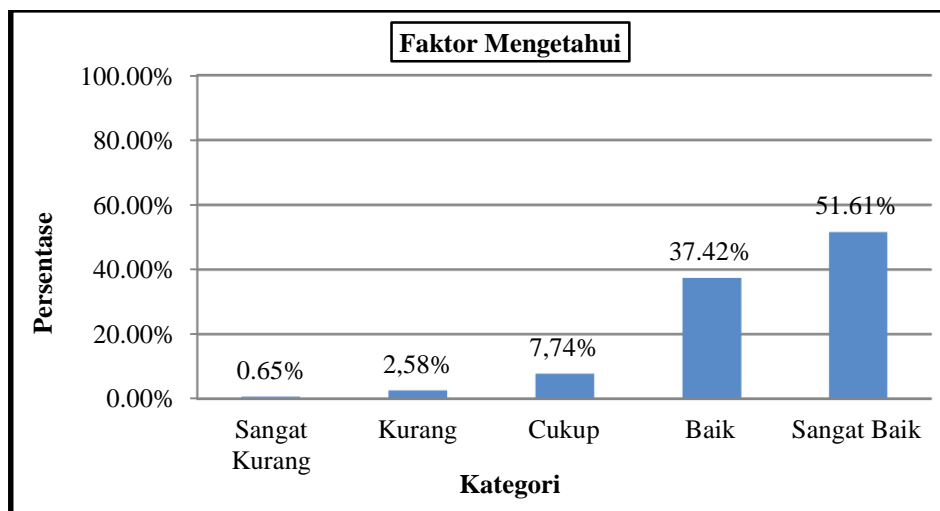
Statistik	
<i>N</i>	155
<i>Mean</i>	78.3333
<i>Median</i>	83.3333
<i>Mode</i>	83.33
<i>Std. Deviation</i>	14.51476
<i>Minimum</i>	.00
<i>Maximum</i>	100.00
<i>Sum</i>	12141.67

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor mengetahui, sebagai berikut:

**Tabel 10.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengetahui

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Baik	80	51,61%
2	66-75	Baik	58	37,42%
3	56-65	Cukup	12	7,74%
4	41-55	Kurang	4	2,58%
5	0-40	Sangat Kurang	1	0,65%
Jumlah			155	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor menejermahkan tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengetahui

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor menerjemahkan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,65% (1 siswa), kategori “kurang” sebesar 2,58% (4 siswa), kategori “cukup” sebesar 7,74% (12 siswa), kategori “baik” sebesar 37,42% (58 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 51,61% (80 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 78,33, tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan faktor menejermahkan masuk dalam kategori “sangat baik”.

## b. Faktor Memahami

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor memahami diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 58,45, nilai tengah (*median*) 60,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 60,0, standar deviasi (SD) 22,51. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 11.** Deskripsi Statistik Faktor Memahami

Statistik	
<i>N</i>	155
<i>Mean</i>	58.4516
<i>Median</i>	60.0000
<i>Mode</i>	60.00
<i>Std. Deviation</i>	22.50951
<i>Minimum</i>	.00
<i>Maximum</i>	100.00
<i>Sum</i>	9060.00

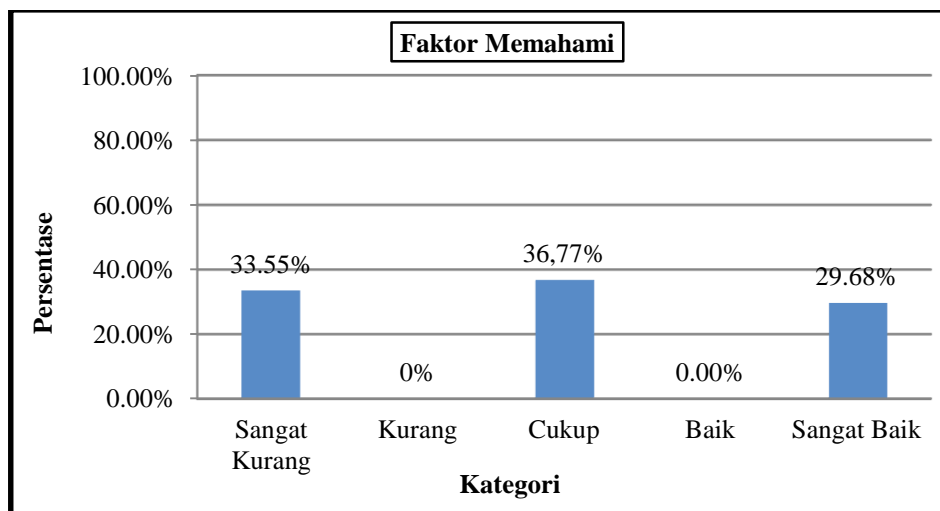
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor memahami, sebagai berikut:

**Tabel 12.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Memahami

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Baik	46	29,68%
2	66-75	Baik	0	0%
3	56-65	Cukup	57	36,77%
4	41-55	Kurang	0	0%
5	0-40	Sangat Kurang	52	33,55%
Jumlah			155	100%



Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor memahami tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Memahami

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor memahami berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 33,55% (52 siswa), kategori “kurang” sebesar 0% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 36,77% (57 siswa), kategori “baik” sebesar 0% (0 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 29,68% (46 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 58,45, tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan faktor memahami masuk dalam kategori “cukup”.

### c. Faktor Mengaplikasi

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor mengaplikasi diperoleh skor terendah (*minimum*) 16,67, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0, rerata (*mean*) 55,48, nilai tengah (*median*) 58,33, nilai yang sering muncul (*mode*) 58,33, standar deviasi (SD) 16,49. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 13.** Deskripsi Statistik Faktor Mengaplikasi

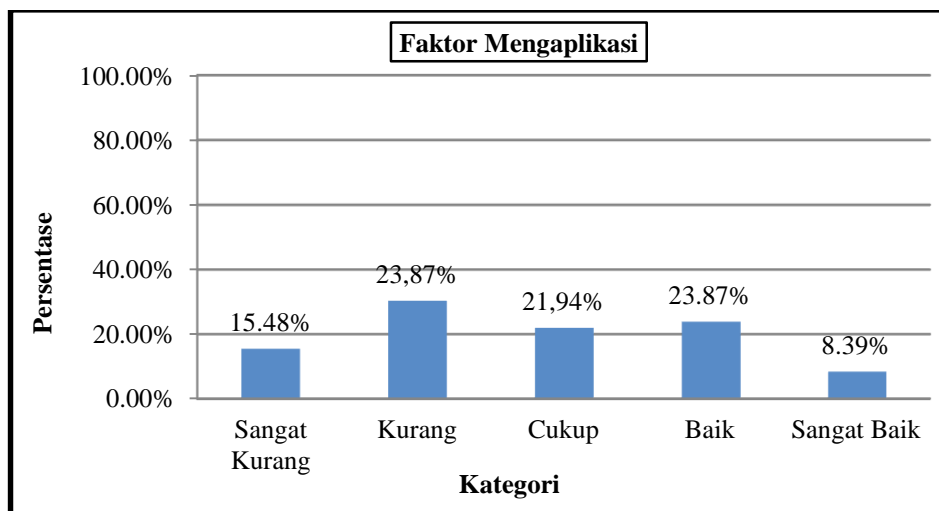
Statistik	
<i>N</i>	155
<i>Mean</i>	55.4839
<i>Median</i>	58.3333
<i>Mode</i>	58.33
<i>Std. Deviation</i>	16.48819
<i>Minimum</i>	16.67
<i>Maximum</i>	100.00
<i>Sum</i>	8600.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berdasarkan faktor mengaplikasi, sebagai berikut:

**Tabel 14.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengaplikasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Baik	13	8,39%
2	66-75	Baik	37	23,87%
3	56-65	Cukup	34	21,94%
4	41-55	Kurang	47	30,32%
5	0-40	Sangat Kurang	24	15,48%
Jumlah			155	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor mengaplikasi tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Berdasarkan Faktor Mengaplikasi

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten faktor mengaplikasi berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 15,48% (24 siswa), kategori “kurang” sebesar 30,32% (47 siswa), kategori “cukup” sebesar 21,94% (34 siswa), kategori “baik” sebesar 23,87% (37 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 8,39% (13 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 55,48, tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan faktor mengaplikasi masuk dalam kategori “kurang”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten masuk dalam kategori “cukup”. Artinya bahwa ada beberapa siswa yang sudah memahami tentang materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes, tetapi masih ada sebagai siswa yang belum memahami.

Dari hasil analisis terdapat persentase paling besar yaitu pada kategori cukup sebesar 30,32% (47 siswa). Persentase kedua yaitu pada kategori baik sebesar 29,68% (46 siswa), artinya siswa sudah memahami tentang materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes, materi permainan bola besar yang diajarkan yaitu permainan sepakbola, bola voli, dan bola basket. Pengetahuan disini misalnya siswa mampu menyebutkan jenis olahraga permainan bola besar, mampu menerjemahkan pengertian setiap jenis permainan bola besar, siswa mampu menggabungkan informasi dalam diri peserta didik dan materi yang disampaikan guru, siswa mampu menjelaskan gerak dasar setiap jenis permainan bola besar, dan siswa mampu memberikan contoh peraturan permainan dalam setiap jenis permainan bola besar.

Kategori paling rendah yaitu pada kategori “kurang” sebesar 22,58% (35 siswa) dan “sangat kurang” sebesar 1,29% (2 siswa). Artinya bahwa siswa kurang memahami tentang materi permainan bola besar dalam pembelajaran

Penjasorkes. Secara teori siswa kurang mampu untuk memahami, tetapi secara psikomotor siswa mampu memainkan olahraga yang termasuk dalam permainan bola besar, seperti sepakbola, bolavoli, dan bolabasket. Kurangnya pengetahuan tersebut selain dari siswa, juga ada beberapa faktor dari luar siswa, misalnya pembelajaran sesuai dengan RPP, namun guru kurang bisa mengkondisikan kelas, guru kurang bisa membuat suasana cair karena guru terlalu serius, guru kurang tegas dan membuat siswa bosan, peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru karena RPP yang disusun guru belum merumuskan komponen kognitif karena proses pembelajaran akan berhasil jika komponen kognitif dimasukkan ke dalam RPP guru. Evaluasi hanya dilakukan setelah proses pembelajaran.

Pengetahuan harus dimiliki setiap peserta didik karena pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Pengetahuan adalah proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 1,29% (2 siswa), kategori “kurang” sebesar 22,58% (35 siswa), kategori “cukup” sebesar 30,32% (47 siswa), kategori “baik” sebesar 29,68% (46 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 16,13% (25 siswa).

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

3. Siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang materi permainan bola besar.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara dan disertai triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sampel penelitian peserta didik kelas XI berbeda ketika peneliti melakukan kegiatan PPL di SMA N 1 Prambanan Klaten.

### **D. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes.

2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes dengan menggunakan metode lain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haling.( 2006 ). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Abdul Rohim. (2008). *Bermain Sepakbola*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Andun Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia vol.7 no. 1.
- Anita, Sri, W. ( 2001 ). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barbara L.V & Bonnie J.Ferguson. (1996). *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto (2008) *pengertian pemahaman*. Di peroleh dari *jbptunpaspp-gdl-penggunaan-2141-2-babii.docx* di download tanggal 9 september 2015.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Tentang Standar Isi*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. (2006). *Pendidikan Jasmani*. Di peroleh dari <http://eprints.uny.ac.id/7927/3/BAB%202%20-%20007601247066.pdf> di download pada tanggal 30 april 2015.
- Dicky Zulqarnain. (2008). *Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Bermain Sepakbola*. Skripsi. FIK UNY.
- Fajri dan Senja. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Difa Publisir: Jakarta.
- FIFA. (2009). *Laws of the Game FIFA*. Jakarta: PSSI.
- Haling. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Badang Penerbit UNM. Makassar.
- Hal Wissel. (1996). *Bola Basket*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Helmy Firmansyah. (2009). *Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani. Vol 3, No.2, September 2009.
- Luxbacher. 1993. *Sepakbola: Taktik Dan Teknik Bermain..*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Muhammad Yunus. (1992). *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Permainan Bola Besar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. (2010) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Nana Sudjana.(2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta. Era Intermedia.

- PERBASI. (2012) . *Official Basketball Rules 2012 (Peraturan Resmi Bolabasket 2012)*.( Alih bahasa: Harja Jaladri). Jakarta: PERBASI.
- Retno Utari. (1994) *Revisi Taxonomy Bloom*. Di peroleh dari [https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/01/revisi\\_taksonomi-bloom.pdf](https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/01/revisi_taksonomi-bloom.pdf) di akses tanggal 30 April 2015.
- Robert Koger. (2005). *Latihan Dasar Andal Sepakbola Remaja*.Klaten: Terjemahan PT Saka Mitra Kompetensi.
- Samsudin (2008) *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera.
- Soedjono. (1985). *Sepakbola Taktik dan Kerja Sama*. Yogyakarta: PT. BP Kedauletan Rakyat.
- Soni Nopembri. (2005). *Majalah Ilmiah Olahraga. Volume 11, April 2005, TH. XI, No.1*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Subagyo Irianto, dkk. (1995). *Laporan Penelitian Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa SSB IKIP Yogyakarta. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Subagyo Irianto.(2010). *Peningkatan Penguasaan Bola Melalui Ball Feeling dalam Permainan Sepakbola. Seminar Olahraga Nasional III*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2006). *Teknik Penelitian*. Yogyakarta : Pines
- Suharno HP. (1982). *Dasar-dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta: Diktat.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukintaka. (1979). *Permainan dan Metodik Buku I*. Remadja Karya Offset Bandung.
- Usman. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. (Cet. XIV). Ed. II. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
KLATEN 57424

Nomor : 072/45/II/09  
Lampiran : -  
Perihal : Ijin Uji Validasi

Klaten, 18 Januari 2016  
Kepada Yth.  
Ka. SMAN 1 Jogonalan  
Di -

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY Nomor : 024/UN.34.16/PP/2016  
Tanggal : 14 Januari 2016 Perihal Permohonan Ijin Uji Validasi, dengan hormat kami beritahukan  
bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Novianta Wahyu Prasetiawan  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY  
Penanggungjawab : Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed  
Judul/Topik : Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar  
dalam pembelajaran penjasorkes kelas XI SMAN 1 Prambanan Klaten  
Jangka Waktu : 3 BI (18 Januari s/d 18 April 2016)

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih

An. BUPATI KLATEN  
Kepala BAPPEDA  
Ubb. Kepala Bidang PEPP  
Nurul Banyan SH, M.Si  
Pembina  
NIP. 195910271987032003

- Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
  2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
  3. Dekan Fak Ilmu Keolahragaan UNY
  4. Yang Bersangkutan
  5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 JOGONALAN**  
Alamat : Jln Raya Klaten - Jogja Km 7/23, Prawatan, Jogonolan, Klaten Telp. (0272) 324365  
[http:// www.smunjogsakltn.sch.id](http://www.smunjogsakltn.sch.id)  
Email : [info@smunjogsakltn.sch.id](mailto:info@smunjogsakltn.sch.id)

**SURAT KETERANGAN**  
**NO : 422.1/695/I/smanjog/2016**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Jogonolan, Klaten menerangkan bahwa :

Nama : **NOVIANTA WAHYU PRASETIAWAN**  
NIM : 11601244113  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan Uji Coba Validasi di SMA Negeri 1 Jogonolan yang berjudul:

**“ Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes kelas XI SMA N 1 Prambanan Klaten ”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Klaten, 20 Januari 2016  
Kepala Sekolah

**PRANTIYA, S.Pd., M.Pd.**  
**Pembina Tk. 1/IVb**  
**NIP. 19630413 198501 1 001**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 051/UN.34.16/PP/2016.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

28 Januari 2016.

Yth : Ka. BAPPEDA Kab. Klaten  
Jl. Pemuda No. 140 Klaten, Jawa Tengah.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Novianta Wahyu Prasetiawan.  
NIM : 11601244113.  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Januari s.d Februari 2016.  
Tempat/obyek : SMA N 1 Prambanan, Klaten.  
Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI SMA N 1 Prambanan Klaten.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Wawan S. Suherman, M.Ed.  
1988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA N 1 Prambanan Klaten.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.





PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 PRAMBANAN**

Jl. Manisrenggo - Prambanan - Klaten  
Kode : Pos 57454 Telp. (0274) 497549 Email : sman1prambanan@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.3/ 0217 /014 / 16

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Prambanan Klaten menerangkan bahwa :

Nama : NOVIANTA WAHYU PRASETIAWAN  
Tempat, Tgl Lahir : Klaten, 2 Nopember 1993  
Alamat : Borangan, Tlogo, Prambanan, Klaten  
Nomor Induk Mahasiswa : 11601244113  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi  
S-1/ Olahraga.

Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten pada bulan Januari – Februari 2016. Hasil Penelitian tersebut akan dipergunakan untuk memenuhi Skripsi dengan judul : **"TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN"**.

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan semestinya.



Prambanan, 15 Februari 2016  
Kepala Sekolah

Drs. Sutar  
NIP. 19610702 198603 1 011

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*  
: 1 Bendel Observasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

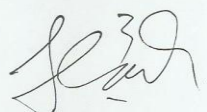
Nama : Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19810125 200604 1 001

Menerangkan bahwa program latihan tugas akhir skripsi dengan judul **"TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI DI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN"** yang dibuat oleh mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM : 11601244113  
Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai program latihan pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Januari 2016  
Yang menerangkan



Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19810125 200604 1 001



Hal : Persetujuan *Expert Judgment*  
: 1 Bendel Observasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd.  
NIP : 19720904 200112 2 001

Menerangkan bahwa program latihan tugas akhir skripsi dengan judul **“TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI DI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN”** yang dibuat oleh mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Novianta Wahyu Prasetiawan  
NIM : 11601244113  
Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai program latihan pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Januari 2016  
Yang menerangkan



Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*  
: 1 Bendel Observasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or.

NIP : 19810125 200604 1 001

Menerangkan bahwa program latihan tugas akhir skripsi dengan judul **“TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI DI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN”** yang dibuat oleh mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Novianta Wahyu Prasetiawan

NIM : 11601244113

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai program latihan pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Januari 2016

Yang menerangkan



Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or.

NIP. 19810125 200604 1 001

## Lampiran 1. Uji coba Instrumen/Soal Penelitian

### SOAL PENELITIAN

#### TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN

##### A. Identitas Responden

Nama Siswa :

Kelas :

Tanda Tangan

##### B. Petunjuk Pengisian

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang ( X ) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman anda.

##### SOAL TES PEMAHAMAN

1. Permainan sepakbola , bola voli dan bola basket merupakan contoh dari permainan:
  - a. Permainan bola besar
  - b. Permainan bola kecil
  - c. Permainan individu
  - d. Permainan bola tangan
2. Dari pernyataan berikut ini, manakah yang bukan termasuk permainan permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah:
  - a. Sepakbola
  - b. Bola basket
  - c. Rugby
  - d. Bola voli
3. Permainan bola besar yang dimainkan oleh 11 orang dalam satu tim adalah permainan :
  - a. Sepak bola
  - b. Voli
  - c. Bola basket
  - d. Futsal
4. Permainan bola besar yang menggunakan net di tengah lapangan sebagai pembatas dan dimainkan oleh 6 orang dalam satu tim adalah permainan :
  - a. Sepak bola
  - b. Voli
  - c. Bola basket
  - d. Bola tangan
5. Permainan bola besar apakah jika seorang pemain yang sudah diberikan kartu merah harus meninggalkan lapangan dan tidak boleh bermain kembali :
  - a. Sepak bola
  - b. Voli
  - c. Bola basket
  - d. Rugby

6. Permainan bola besar manakah yang dibatasi maksimal 3 pantulan terhadap bola setiap regunya :
  - a. Sepak bola
  - b. Voli
  - c. Bola basket
  - d. Bola tangan
7. Bola voli adalah suatu permainan yang dimainkan dalam beberapa set, untuk memenangkan permainan dalam satu set berapakah poin yang harus di dapat :
  - a. 15
  - b. 21
  - c. 25
  - d. 20
8. Pada permainan bola voli ada pemain dengan menggunakan seragam yang berbeda dari pemain lain, di sebut apakah pemain itu :
  - a. Manager tim
  - b. Pelatih
  - c. Libero
  - d. Kapten
9. Pemain yang bertugas mendapatkan bola dan menjaga penguasaan bola serta memberikan bola kepada penyerang dalam permainan sepak bola disebut juga :
  - a. Penyerang depan
  - b. Gelandang
  - c. Back
  - d. Penjaga gawang
10. Apakah yang terjadi ketika pelanggaran di dalam daerah tendangan hukuman yang dilakukan oleh pemain bertahan :
  - a. Penalty
  - b. Tendangan bebas tidak langsung
  - c. Offside
  - d. Thrown in
11. Bagaimana mencetak angka dalam permainan bola basket :
  - a. Memasukkan bola ke ring lawan
  - b. Menjaga daerah pertahanan
  - c. Menunjukkan teknik yang indah
  - d. Melakukan passing sebanyak-banyaknya
12. Berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat bermain menguasai bola dalam permainan bola basket di sebut :
  - a. Dribbling
  - b. Lay-up
  - c. Pivot
  - d. Jumping
13. Saat melakukan tendangan ke gawang dalam permainan sepakbola agar tendangan bisa melaju ke gawang dengan keras dan tepat. Maka pemain harus menendang menggunakan kaki bagian :
  - a. Ujung kaki
  - b. Kaki bagian dalam
  - c. Kaki bagian luar
  - d. Kaki bagian belakang

- b. Kaki bagian dalam
  - d. Punggung kaki
- 14. Ketika di beri umpan oleh teman dengan begitu keras, kaki bagian mana yang tepat digunakan untuk menghentikan bola yang begitu keras agar bola dapat diterima dengan baik:
  - a. Kaki bagian dalam
  - c. Ujung kaki
  - b. Kaki bagian luar
  - d. Punggung kaki
- 15. Apakah *passing* yang tepat yang harus dilakukan ke teman agar serangan balik berhasil dan tidak di gagalkan oleh musuh dalam permainan bola basket:
  - a. Pass bawah
  - c. *Chest pass*
  - b. *Bounce pass*
  - d. *Overhead pass*
- 16. Berapakah poin yang didapat jika melakukan lemparan dari area pertahanan dan bola masuk ke dalam ring lawan dalam permainan bola basket :
  - a. 3 poin
  - c. 2 poin
  - b. 5 poin
  - d. 4 poin
- 17. Serangan awal dalam permainan bola voli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai atau poin agar suatu regu berhasil meraih kemenangan merupakan keuntungan dari teknik :
  - a. Smash
  - c. Passing
  - b. Servis
  - d. Dilempar
- 18. Bagaimana akurasi *passing* jika dilakukan dengan satu tangan digenggam dalam permainan bola voli:
  - a. Bola dapat diterima baik oleh teman
  - b. Bola mengarah tepat ke teman
  - c. Bola memantul dengan teratur
  - d. Bola sulit diterima oleh teman
- 19. Manakah yang bukan termasuk gerak dasar permainan sepakbola :
  - a. Menendang
  - b. Mengontrol
  - c. Menggiring
  - d. Memblock
- 20. Ada 3 kategori teknik permainan sepakbola yang harus dikuasai yaitu :
  - a. Teknik dasar, teknik lanjutan, teknik bermain
  - b. Teknik dasar, teknik menendang, teknik menggiring bola

- c. Teknik menyundul, menggiring, mengoper
  - d. Teknik bermain, teknik menyerang, teknik bertahan
21. Bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam permainan bola voli untuk memperoleh nilai suatu regu meraih kemenangan adalah :
- a. Smash
  - b. Pass atas
  - c. Pass bawah
  - d. Block
22. Ketika lawan melakukan smash dalam permainan bola voli, hal yang harus dilakukan oleh pemain bertahan agar bola tidak masuk dalam area pertahanan adalah :
- a. Smash
  - b. Block
  - c. Passing
  - d. Service
23. Dibawah ini yang bukan tujuan dari menggiring bola ( *dribble* ) dalam permainan bola basket adalah :
- a. Usaha cepat menuju kedepan
  - b. Mengacaukan pertahanan lawan
  - c. Usaha menyusup ke pertahanan lawan
  - d. Menunda permainan
24. Teknik mengoper/passing dalam permainan bola basket dibagi menjadi berapa macam :
- a. 1
  - b. 3
  - c. 2
  - d. 4
25. Ketika seorang pemain bola basket menembak/shooting dari luar garis lingkaran pertahanan, berapakah nilai yang di dapat oleh tim tersebut :
- a. 2 poin
  - b. 4 poin
  - c. 3 poin
  - d. 1 poin
26. Dalam permainan bola basket membawa bola tanpa dribble lebih dari 2 langkah adalah pelanggaran. Pelanggaran tersebut adalah:
- a. Back ball
  - b. Double
  - c. Travelling
  - d. Double dribble
27. Tendangan bebas tidak langsung adalah peraturan permainan sepakbola, pelanggaran tersebut terjadi apabila :
- a. Kiper menangkap bola ketika diberi umpan oleh teman dengan kaki

- b. Melakukan handball dalam kotak pinalty
  - c. Kiper melakukan handball
  - d. Seorang pemain melakukan tackle terhadap lawan
28. Ketika bola melaju kepada teman sedangkan posisi teman berada paling dekat dengan kiper daripada pemain belakang lawan, maka posisi teman disebut dengan :
- a. Pelanggaran
  - b. Offside
  - c. Pinalty
  - d. Pemain depan
29. Dalam permainan bola voli kita mengenal seorang libero, hal apakah yang dilarang dilakukan oleh pemain libero:
- c. Service
  - d. Smash
  - c. Passing
  - d. Mengumpan
30. Dalam peraturan bola voli jika seorang pemain yang sedang melakukan gerakan blocking dan anggota tubuhnya selain tangan menyentuh net, maka pemain tersebut dinyatakan :
- a. Mendapat 1 poin
  - b. Melakukan pelanggaran
  - c. Tidak pelanggaran
  - d. Lawan mendapat poin

### DATA UJI COBA

No/Bu tir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	Tot al
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	27
3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	29
12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	28
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	24
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26
21	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29



23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	29	
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28
28	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	13
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	24

**VALIDITAS**  
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 1	46.9655	250.963	.676	Valid
BUTIR 2	46.9655	250.963	.676	Valid
BUTIR 3	47.0690	245.924	.897	Valid
BUTIR 4	47.0690	245.924	.805	Valid
BUTIR 5	47.0690	245.924	.814	Valid
BUTIR 6	46.9310	252.067	.751	Valid
BUTIR 7	46.9310	252.067	.679	Valid
BUTIR 8	46.9310	252.067	.703	Valid
BUTIR 9	46.9310	252.067	.612	Valid
BUTIR 10	46.9310	252.067	.679	Valid
BUTIR 11	46.9310	252.067	.564	Valid
BUTIR 12	46.9310	252.067	.618	Valid
BUTIR 13	47.1034	253.096	.318	Gugur
BUTIR 14	47.1034	249.096	.612	Valid
BUTIR 15	47.0000	252.714	.435	Valid
BUTIR 16	47.0690	248.352	.706	Valid
BUTIR 17	47.1379	246.552	.766	Valid
BUTIR 18	47.1379	246.695	.755	Valid
BUTIR 19	47.0345	251.034	.535	Valid
BUTIR 20	47.1379	247.837	.674	Valid
BUTIR 21	47.1034	247.239	.750	Valid
BUTIR 22	47.1724	245.291	.826	Valid
BUTIR 23	47.1379	247.837	.674	Valid
BUTIR 24	47.3103	250.079	.460	Valid
BUTIR 25	47.1034	244.810	.932	Valid
BUTIR 26	47.0345	252.034	.452	Valid
BUTIR 27	47.1724	245.576	.806	Valid
BUTIR 28	47.3793	248.815	.537	Valid
BUTIR 29	47.1724	245.576	.806	Valid
BUTIR 30	46.9655	250.963	.676	Valid
Total	23.9310	64.424	1.000	

Keterangan:  $r_{hitung} > r_{tabel} (df\ 29; 0,05=0,355) = \text{valid}$

**RELIABILITAS**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	29

## Lampiran 1. Instrumen/Soal Penelitian

### SOAL PENELITIAN

#### TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PERMAINAN BOLA BESAR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS XI SMA N 1 PRAMBANAN KLATEN

##### A. Identitas Responden

Nama Siswa :

Kelas :

Tanda Tangan

##### B. Petunjuk Pengisian

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang ( X ) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman anda.

#### SOAL TES PEMAHAMAN

1. Berikut ini bentuk permainan yang merupakan contoh dari permainan bola besar adalah :
  - c. Sepakbola, baseball, bola voli
  - d. Kasti, softball, bola tangan
  - e. Bola bakset, bola voli, sepakbola
  - f. Bola basket, baseball, sepakbola
2. Dari pernyataan berikut ini, manakah yang bukan termasuk permainan permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah:
  - c. Sepakbola
  - c. Bulutangkis
  - d. Bola basket
  - d. Bola voli

3. Permainan bola besar yang dimainkan oleh 11 orang dalam satu tim adalah permainan :
- c. Sepak bola
  - c. Bola basket
  - d. Voli
  - d. Futsal
4. Permainan bola besar yang menggunakan net di tengah lapangan sebagai pembatas dan dimainkan oleh 6 orang dalam satu tim adalah permainan :
- c. Sepak takraw
  - c. Bulutangkis
  - d. Voli
  - d. Bola tangan
5. Permainan bola besar apakah jika seorang pemain yang sudah diberikan kartu merah harus meninggalkan lapangan dan tidak boleh bermain kembali :
- c. Sepak bola
  - c. Bola basket
  - d. Voli
  - d. Futsal
6. Permainan bola besar manakah yang dibatasi maksimal 3 pantulan terhadap bola setiap regunya :
- c. Sepak bola
  - c. Bola basket
  - d. Voli
  - d. Futsal
7. Bola voli adalah suatu permainan yang dimainkan dalam beberapa set, untuk memenangkan permainan dalam satu set berapakah poin yang harus di dapat :
- c. 15
  - c. 25
  - d. 21
  - d. 20

8. Pada permainan bola voli ada pemain dengan menggunakan seragam yang berbeda dari pemain lain, di sebut apakah pemain itu :
- c. Manager tim
  - c. Libero
  - d. Pelatih
  - d. Kapten
9. Pemain yang bertugas mendapatkan bola dan menjaga penguasaan bola serta memberikan bola kepada penyerang dalam permainan sepak bola disebut juga :
- c. Penyerang depan
  - c. Back
  - d. Gelandang
  - d. Penjaga gawang
10. Apakah yang terjadi ketika pelanggaran di dalam daerah tendangan hukuman yang dilakukan oleh pemain bertahan :
- c. Penalty
  - c. Offside
  - d. Tendangan bebas tidak langsung
  - d. Thrown in
11. Bagaimana mencetak angka dalam permainan bola basket :
- e. Memasukkan bola ke ring lawan
  - f. Menjaga daerah pertahanan
  - g. Menunjukkan teknik yang indah
  - h. Melakukan passing sebanyak-banyaknya
12. Berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat bermain menguasai bola dalam permainan bola basket di sebut :
- c. Dribbling
  - c. Pivot
  - d. Lay-up
  - d. Jumping

13. Ketika di beri umpan oleh teman dengan begitu keras, kaki bagian mana yang tepat digunakan untuk menghentikan bola yang begitu keras agar bola dapat diterima dengan baik:
- c. Kaki bagian dalam
  - c. Ujung kaki
  - d. Kaki bagian luar
  - d. Punggung kaki
14. Apakah *passing* yang tepat yang harus dilakukan ke teman agar serangan balik berhasil dan tidak di gagalkan oleh musuh dalam permainan bola basket:
- c. Pass bawah
  - c. *Chest pass*
  - d. *Bounce pass*
  - d. *Overhead pass*
15. Berapakah poin yang didapat jika melakukan lemparan dari area pertahanan dan bola masuk ke dalam ring lawan dalam permainan bola basket :
- c. 3 poin
  - c. 2 poin
  - d. 5 poin
  - d. 4 poin
16. Serangan awal dalam permainan bola voli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai atau poin agar suatu regu berhasil meraih kemenangan merupakan keuntungan dari teknik :
- c. Smash
  - c. Passing
  - d. Servis
  - d. Dilempar
17. Bagaimana akurasi *passing* jika dilakukan dengan satu tangan digenggam dalam permainan bola voli:
- e. Bola dapat diterima baik oleh teman
  - f. Bola mengarah tepat ke teman

- g. Bola memantul dengan teratur
  - h. Bola sulit diterima oleh teman
18. Manakah yang bukan termasuk gerak dasar permainan sepakbola :
- e. Menendang
  - f. Mengontrol
  - g. Menggiring
  - h. Memblock
19. Ada 3 kategori teknik permainan sepakbola yang harus dikuasai yaitu :
- e. Teknik dasar, teknik lanjutan, teknik bermain
  - f. Teknik dasar, teknik menendang, teknik menggiring bola
  - g. Teknik menyundul, menggiring, mengoper
  - h. Teknik bermain, teknik menyerang, teknik bertahan
20. Bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam permainan bola voli untuk memperoleh nilai suatu regu meraih kemenangan adalah :
- c. Smash
  - c. Pass bawah
  - d. Pass atas
  - d. Block
21. Ketika lawan melakukan smash dalam permainan bola voli, hal yang harus dilakukan oleh pemain bertahan agar bola tidak masuk dalam area pertahanan adalah :
- c. Smash
  - c. Passing
  - d. Block
  - d. Service
22. Dibawah ini yang bukan tujuan dari menggiring bola ( *dribble* ) dalam permainan bola basket adalah :

- e. Usaha cepat menuju kedepan
  - f. Mengacaukan pertahanan lawan
  - g. Usaha menyusup ke pertahanan lawan
  - h. Menunda permainan
23. Teknik mengoper/passing dalam permainan bola basket dibagi menjadi berapa macam :
- c. 1
  - c. 2
  - d. 3
  - d. 4
24. Ketika seorang pemain bola basket menembak/shooting dari luar garis lingkaran pertahanan, berapakah nilai yang di dapat oleh tim tersebut :
- c. 2 poin
  - c. 3 poin
  - d. 4 poin
  - d. 1 poin
25. Dalam permainan bola basket membawa bola tanpa dribble lebih dari 2 langkah adalah pelanggaran. Pelanggaran tersebut adalah:
- a. Back ball
  - c. Travelling
  - b. Double
  - d. Double dribble
26. Tendangan bebas tidak langsung adalah peraturan permainan sepakbola, pelanggaran tersebut terjadi apabila :
- a. Kiper menangkap bola ketika diberi umpan oleh teman dengan kaki
  - b. Melakukan handball dalam kotak pinalty
  - c. Kiper melakukan handball
  - d. Seorang pemain melakukan tackle terhadap lawan



27. Ketika bola melaju kepada teman sedangkan posisi teman berada paling dekat dengan kiper daripada pemain belakang lawan, maka posisi teman disebut dengan :

- a. Pelanggaran
- b. Offside
- c. Pinalty
- d. Pemain depan

28. Dalam permainan bola voli kita mengenal seorang libero, hal apakah yang dilarang dilakukan oleh pemain libero:

- a. Service
- b. Smash
- c. Passing
- d. Mengumpan

29. Dalam peraturan bola voli jika seorang pemain yang sedang melakukan gerakan blocking dan anggota tubuhnya selain tangan menyentuh net dengan tidak disengaja, maka pemain tersebut dinyatakan :

- a. Mendapat 1 poin
- b. Melakukan pelanggaran
- c. Tidak pelanggaran
- d. Lawan mendapat poin

# Lampiran Data Penelitian

No	Menerjemahkan												Memahami					Mengaplikasi												Total	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	22	75.86207
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	20	68.96552
3	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	20	68.96552
4	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	20	68.96552
5	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	20	68.96552
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	23	79.31034
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	22	75.86207
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	21	72.41379
9	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	23	79.31034
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	25	86.2069
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	96.55172
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	20	68.96552
13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	20	68.96552
14	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	18	62.06897
15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	100
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	20	68.96552
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	89.65517
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	23	79.31034

21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	22	75.86207	
22	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	14	48.27586
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	21	72.41379	
24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	19	65.51724	
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	72.41379	
26	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	72.41379	
27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	20	68.96552	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	23	79.31034	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	22	75.86207	
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22	75.86207	
31	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22	75.86207	
32	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	17	58.62069
33	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	21	72.41379	
34	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	22	75.86207	
35	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	18	62.06897	
36	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	23	79.31034	
37	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	24	82.75862	
38	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24	82.75862	
39	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	20	68.96552		
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	93.10345	
41	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	18	62.06897		
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	21	72.41379		
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	20	68.96552		

44	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	18	62.06897
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	21	72.41379
46	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	15	51.72414
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	22	75.86207
48	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	19	65.51724	
49	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	17	58.62069	
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	24	82.75862	
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	24	82.75862	
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	16	55.17241	
53	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	18	62.06897	
54	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	18	62.06897	
55	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	14	48.27586	
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	82.75862
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	82.75862
58	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	24	82.75862
59	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	19	65.51724
60	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	18	62.06897	
61	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	19	65.51724	
62	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	21	72.41379	
63	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	21	72.41379	
64	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	22	75.86207	
65	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	16	55.17241	
66	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	23	79.31034	

67	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	17	58.62069
68	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	21	72.41379
69	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	20	68.96552
70	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	20	68.96552
71	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	21	72.41379
72	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	18	62.06897
73	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	75.86207
74	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	16	55.17241
75	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	22	75.86207
76	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	19	65.51724
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	22	75.86207
78	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	21	72.41379
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	17	58.62069
80	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	62.06897
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	18	62.06897
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	18	62.06897
83	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	15	51.72414
84	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	16	55.17241
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	23	79.31034
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	18	62.06897
87	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22	75.86207
88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	20	68.96552
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	17	58.62069

90	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	14	48.27586	
91	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	18	62.06897
92	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14	48.27586	
93	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	17	58.62069	
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724
95	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	17	58.62069
96	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	17	58.62069
97	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	16	55.17241
98	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13	44.82759
99	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	18	62.06897	
100	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	18	62.06897
101	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	20	68.96552
102	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	79.31034
103	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	19	65.51724
104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	23	79.31034
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	24	82.75862
106	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724
107	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	16	55.17241	
108	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	26	89.65517
109	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	14	48.27586
110	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	15	51.72414	
111	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	82.75862	
112	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	20	68.96552

113	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	22	75.86207	
114	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724	
115	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724	
116	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	65.51724	
117	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	20	68.96552	
118	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22	75.86207
119	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	16	55.17241
120	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	15	51.72414	
121	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	16	55.17241
122	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	14	48.27586
123	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	21	72.41379
124	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	19	65.51724
125	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	16	55.17241	
126	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	14	48.27586
127	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	19	65.51724	
128	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	17	58.62069	
129	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	14	48.27586	
130	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	18	62.06897	
131	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	14	48.27586	
132	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	15	51.72414
133	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	13	44.82759	
134	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	13	44.82759	
135	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	14	48.27586	

136	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	14	48.27586
137	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	11	37.93103
138	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	17	58.62069
139	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	17	58.62069
140	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	12	41.37931
141	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	17	58.62069
142	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	15	51.72414
143	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	9	31.03448
144	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	16	55.17241
145	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	17	58.62069
146	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	17	58.62069
147	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	15	51.72414
148	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	12	41.37931
149	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	14	48.27586
150	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	24	82.75862
151	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	21	72.41379
152	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	15	51.72414
153	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	20	68.96552
154	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	19	65.51724
155	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	19	65.51724



## Lampiran Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Pengetahuan peserta didik	Mengetahui	Memahami	Mengaplikasi
N	Valid	155	155	155	155
	Missing	0	0	0	0
Mean		65.6730	78.3333	58.4516	55.4839
Median		65.5172	83.3333	60.0000	58.3333
Mode		65.52 <sup>a</sup>	83.33	60.00	58.33
Std. Deviation		12.24106	14.51476	22.50951	16.48819
Minimum		31.03	.00	.00	16.67
Maximum		100.00	100.00	100.00	100.00
Sum		10179.31	12141.67	9060.00	8600.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Pengetahuan peserta didik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31.03448	1	.6	.6	.6
	37.93103	1	.6	.6	1.3
	41.37931	2	1.3	1.3	2.6
	44.82759	3	1.9	1.9	4.5
	48.27586	12	7.7	7.7	12.3
	51.72414	8	5.2	5.2	17.4
	55.17241	10	6.5	6.5	23.9
	58.62069	14	9.0	9.0	32.9
	62.06897	16	10.3	10.3	43.2
	65.51724	17	11.0	11.0	54.2
	68.96552	17	11.0	11.0	65.2
	72.41379	14	9.0	9.0	74.2
	75.86207	15	9.7	9.7	83.9
	79.31034	9	5.8	5.8	89.7
	82.75862	10	6.5	6.5	96.1
	86.2069	1	.6	.6	96.8
	89.65517	2	1.3	1.3	98.1
	93.10345	1	.6	.6	98.7
	96.55172	1	.6	.6	99.4
	100	1	.6	.6	100.0
Total		155	100.0	100.0	

### Mengetahui

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	.6	.6	.6
41.66667	3	1.9	1.9	2.6
50	1	.6	.6	3.2
58.33333	12	7.7	7.7	11.0
66.66667	27	17.4	17.4	28.4
75	31	20.0	20.0	48.4
83.33333	37	23.9	23.9	72.3
91.66667	29	18.7	18.7	91.0
100	14	9.0	9.0	100.0
Total	155	100.0	100.0	

### Memahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	.6	.6	.6
20	17	11.0	11.0	11.6
40	34	21.9	21.9	33.5
60	57	36.8	36.8	70.3
80	33	21.3	21.3	91.6
100	13	8.4	8.4	100.0
Total	155	100.0	100.0	

### Mengaplikasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16.66667	2	1.3	1.3	1.3
25	7	4.5	4.5	5.8
33.33333	15	9.7	9.7	15.5
41.66667	17	11.0	11.0	26.5
50	30	19.4	19.4	45.8
58.33333	34	21.9	21.9	67.7
66.66667	23	14.8	14.8	82.6
75	14	9.0	9.0	91.6
83.33333	10	6.5	6.5	98.1
91.66667	2	1.3	1.3	99.4
100	1	.6	.6	100.0
Total	155	100.0	100.0	

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

## Peserta Didik Mnegerjakan Soal Tes Pilihan Ganda

